

Title	《文献紹介》オスカリ・クーセラ著『哲学的方法としての論理学についてのウィトゲンシュタイン的見解：分析哲学のルーツと発展の再考察』より2章
Author(s)	溝越, 大秦
Citation	メタフシカ. 50 p.139-p.144
Issue Date	2019-12-23
oaire:version	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/73773
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

《文献紹介》

オスカリ・クーセラ著

『哲学的方法としての論理学についてのウィトゲンシュタイン的見解：分析哲学のルーツと発展の再考察』より 2 章

Two Chapters from Oskari Kuusela, *Wittgenstein on Logic as the method of Philosophy: Re-examining the Roots and Development of Analytic Philosophy*, Oxford University Press, 2019

溝越大秦

1. 著者と文献について

クーセラは、ウィトゲンシュタインと現象学¹や論理実証主義²などとの連関あるいは連続性について多くの著作を刊行している。本書はフレーゲとラッセルによる方法論的そして論理学的思想と、後期ウィトゲンシュタインによるその発展を考察することに力点を置く。

本書の根底にある問題意識は以下の通りである。フレーゲやラッセルが提唱した論理学は、普遍性を追求するあまり、具体事例への適用からの乖離という問題に突き当たってしまう。そこで、哲学的進歩をもたらす分析哲学はどのようなものでありうるのか、あるいはどのようなものになりうるのか。そして分析哲学は哲学的進歩という元々あった期待を回復することができるのか、ということが問題となってくる。

したがって、本書の目標は以下の通りである。つまり、命題関数に代表されるフレーゲとラッセルの方法論と論理学の思想は哲学的方法論と論理の哲学において革命を起こした。それに対し前期そして後期ウィトゲンシュタインの哲学的方法論と論理の哲学は第二の革命といえよう。その革命の中で、ウィトゲンシュタインがフレーゲとラッセルの方法論と論理学の思想をいかにして変化・発展させるのかを明確に記述することが本書の目標である。

¹ O. Kuusela, "Wittgenstein, Heidegger and the notion of a fundamental question", *Wittgenstein and Phenomenology*, O. Kuusela, M. Ometita & T. Ucan, Routledge, 2018

² O. Kuusela, "Carnap and the Tractatus' Philosophy of Logic", *The Journal for the History of Analytical Philosophy*, Vol.1, No.3, 2012

「第二の革命」において非経験主義的教義としての論理学の地位は以下のような形で捉え直される。すなわち論理学が言語使用者とその環境（environment）についての経験主義的要因を考慮しながらも、自身の非経験主義的性質を保つという形である。そしてウィトゲンシュタインは明瞭（exact）かつ単一（simple）という理念に則った無変化（static）な規則に従い、言語ゲームを用いて、日常言語の不明瞭（vague）で流動的（fluid）な使用を解明（clarify）しようとする。本書はその解明の過程をたどる。

本稿は、本書から、明瞭かつ単一の論理がどのようにして現実の不明瞭で複雑かつ流動的な言語使用に拡張されるかを描く4章「理想と現実—アプリアリズム、経験主義、規約主義をこえて—（Ideality and Reality Beyond Apriorism, Empiricism, and Conventionalism）」と、その拡張が実現される「言語ゲーム」の概念を取り扱う5章「論理学の方法としての言語ゲーム（The Method of Language-Games as a Method of Logic）」を紹介する。本書は、後期ウィトゲンシュタインを象徴する概念である「言語ゲーム」がもたらすラッセルやフレーゲの論理学の発展を記述する。本稿はその記述を追うものである。

2. 議論の詳細

2-1. 「理想と現実—アプリアリズム、経験主義、規約主義をこえて—」

4章は『哲学探求』（以下、『探求』）に代表される後期ウィトゲンシュタイン哲学において論理がアプリアリズムや経験主義、そして規約主義とは異なる地位にあると論じる。『論理哲学論考』（以下、『論考』）では言語が理想的で抽象的な実体と捉えられていたが、後期では言語が空間と時間の制約下にあると語られる。しかしながら、論理学が経験的事物を扱うとしても、経験的学問ではないというウィトゲンシュタインの言葉をクーセラは引用する。

しかし実際の言語使用に目を向けると、それらは多様で流動的である。そのため、論理学はいかにして厳密かつ簡素な用語で実際の言語使用を記述できるのか、つまり、その厳正さと明確さという理念にどのようにして一致することができるのか、ということが問題なる。問題を解く鍵として、クーセラは後期における論理学の地位、そして論理学における理念化という概念を挙げる。次の段より、4.1以降の議論をたどる。

4.1「ウィトゲンシュタインの出発点：理想的で純粋なものとしての論理（Wittgenstein's Starting Point: Logic as Ideal and Pure）」では、論理学が可能もしくは思考可能であるものを、論理において、非心理学的に探求することについて語られる。ここにおいて自然もしくは自然史は論理学になんの関係も持たない。しかし論理学的教義が経験の世界に関係しなければ、何と関係するのであろうか。クーセラは、『論考』における論理学の仕事が、言語の共通基盤となる本質の解明のために、言語の偶然的で付帯的な特徴を捨象することであると指摘する。心理学が経験的世界を探求し、人間的思考を統制する法則のような一般性（generality）を確立しようとする一方、論理学は思考において人間という種に伴うような偶然性を捨象した普遍的なものを捉えようとする。

4.2「理想と純化：具体事例の拒否（Ideality and Sublimation: Turning Away from Concrete Cases）」では経験的要因との無関係性が以下のような問題を引き起こすことが扱われる。つまり、言語の

共通基盤となる本質的特徴を追求し、論理学の探求対象である言語をあらゆる経験的事物から取り出し純化すると、我々は論理学を具体的な言語使用や思考から遠ざけてしまうのである。ではどのような種類の解決策を後期ウィトゲンシュタインは提供するのであろうか。論理学を言語使用の具体事例の研究と捉えるのであれば、論理学の理念は消え、その概念は経験的探求のものになってしまうのか。クーセラは、ウィトゲンシュタインによって論理学が経験的探求に陥ることは否定されると語る。

4.3「理念の新たな役割と『我々の現実的要求』（The New Role of the Ideal and 'Our Real Need）」にて、クーセラはまず『論考』では次の二つの理念によって言語が純化されることを挙げる。

- (1) 論理学は明瞭であるべきである。混同や誤解を取り除くためには、日常言語の不明瞭さの根底に明確で正確な規則が無ければならない。
- (2) 論理学は単一であるべきである。なぜなら、他の概念や原則を必要としない単一性によって、論理学の概念や原理が先験的であると捉えられるからである。日常言語は複雑なため単一性に一致することはない。

もしこれらの理念の役割が正しいとすれば、現実の言語使用において両者が見出されていないからではない。しかし私たちはこれら二つを現実の言語使用において見出すことはない。我々は現実における具体的思考へ転換する必要がある。そこで、言語を純化せずに、かつ明瞭と単一という二つの理念を満たす方法があるのだろうかという問いが生まれる。

4.4「考察の転換：論理学における理念化（Turning the Examination Around: Idealization in Logic）」で、クーセラは4.3の問いに対して、言語を純化しない方法を挙げる。『論考』は、言語は命題の総体であり、その命題は真理値計算によって意味を持つことから、それらを分析することで言語の実体を把握できるという立場であった。ところが『探求』は、『論考』が「 \wedge 」「 \vee 」「 \supset 」などの結合子によって「命題」という語の用法の特殊な側面を明確に捉える方法を取っているに過ぎないという観点に立つ。この観点で論理学の地位は大きく変化する。論理学による言語の理念化は放棄され、論理学の考察形態と解明方法のみが理念化されるのである。

4.5「アプリアリズム、経験主義、規約主義の三元論をこえて（Beyond the Trichotomy of Apriorism, Empiricism, and Conventionalism）」において、4.4で語られた理念化と矛盾しない、明瞭と単一の理念を満たす方法についてクーセラは言及する。それは「文法的規則」の表現である。例えば、「赤い緑」という語の使用が不可能である理由を経験的に規約づけられた言語的習慣で正確に説明することはできない。なぜならそれは物理的かつ幾何学的条件によるからである。すなわち論理的必然性の地位を持っているからである。その妥当な表現は論理的あるいは文法的規則である。文法的規則は言語の本質ではないが、実際の言語使用の中でそれがいかに成り立っているかを説明するため、表現として妥当なものと言える。

4.6「事実と論理の織り合わせ（The Intertwinedness of the Factual and the Logical）」でクーセラはアプリアリズム、経験主義、規約主義の三元論を超えた論理と事実の織り合わせそして相

互依存について語る。例えば、「計測」の意味を知るためには、経験や規約ではなく正しい計測方法の記述が必要である。方法の記述において、論理学は規則の正確性や明瞭さ、単一さを担う。ここで論理と事実の織り合わさりそして相互依存が見出せる。後期ウィトゲンシュタインのこのような立場を非経験主義的自然主義とクーセラは特徴付ける。つまり自然的要因を考慮しつつも経験主義あるいは規約主義に陥らない哲学的方法論そして論理の哲学という立場である。

ウィトゲンシュタインがいかにしてアプリオリズム、経験主義、規約主義の三元論的対立を乗り越えるかが示された。語の意味を理解する際、論理学が言語そのものを純化し、明瞭で単一な規則のみを用いるアプリオリズムは破棄されねばならない。なぜなら純化された言語を我々は現実において見出せないからである。しかし経験主義や規約主義は語の意味を混同無く正確に説明できない。すると我々は具体的な語の使用方法を、明瞭かつ単一という理念に則った論理的説明により記述することが重要なのである。これが論理と事実の織り合わさりである。

論理と事実の織り合わさりが実現されるために、我々は論理学を現実の出来事へと拡張せねばならない。それを実現する方法が、言語ゲームである。論理学の拡張としての言語ゲームという観点から、5章は書かれている。

2-2. 「論理学の方法としての言語ゲーム」

ここから、5章の議論を追う。5章においてクーセラはフレーゲ、ラッセル、そして『論考』における論理学の方法との連続性を見せる論理学の方法としての言語ゲームという解釈を提唱する。クーセラによると、言語ゲームは単一もしくは単一化された言語使用の明瞭なモデル（石材を運ぶ言語ゲームなど）という手段で、複雑な実際の言語使用から、ある一側面を切り取る。この単一なモデルを要素として、実際の言語使用を補完的に明快にさせていく論理学の方法が提唱されるのである。

ラッセル、フレーゲそして『論考』がとった計算を基礎にした言語の解明は、言語の純化と理念化により事実と乖離してしまう。しかし後期ウィトゲンシュタインは言語ゲームによって言語使用の一面を単一なモデルとして検討し、複雑な言語使用全体を明快にしていこうとすることでこの問題の解決を図る。以上の方法を通して言語ゲームの概念は言語表現の論理的機能の解明に用いられるという点で、ラッセル、フレーゲ、そして『論考』との連続性が見出せるのである。次の段より、5.1以降の議論を追う。

5.1「命題計算をこえて：多元性と基盤の不在（Beyond Calculi of Propositions: Plurality and the Absence of Foundations）」では、4章でなされた言語の論理学的理念化の放棄に基づき、言語を単一の原則で捉えることが否定される。後期ウィトゲンシュタインからすれば、フレーゲやラッセル、そして『論考』が採用した命題関数の理論は、言語を捉える普遍的な基盤とならず、真偽判定が下される命題という特殊な事例において適切な理論であるに過ぎない。言語は共通した性質ではなく、家族的類似性によって捉えられる。石材運び（『探求』第二節）と買い物（『探求』第一節）の言語ゲームにおける語や人間の動きが全く違えど、それらが言語と呼べるのは家族的類似性による把握があるからである。

5.2「言語ゲームという考え方 (The Notion of Language-Game)」は、言語ゲームの方法論的性質の理解に重点をおく。石材運びと買い物の言語ゲームは各々が言語使用の原初的で単一の例である。それらは機能的な言語表現の特殊な様相や側面を、実際の言語使用の複雑な全体から切り離す。しかし、複雑な言語使用を説明しようとするあまり多くの語や活動を含むようになればなるほど、4章における論理学の明瞭と単一の理念から離れ、言語を説明する能力を失う。そのため、言語ゲームによって言語の論理や言語表現の機能を分析するには、特殊で単一の事例の考察を集合させ補完することが重要である。

5.3「語の使用の文脈としての言語ゲーム (Language-Game as the Context for the Use of Words)」において、言語ゲームが言語の特殊な捉え方に関係すると語られる。クーセラは、ある語の特殊な使用を説明するために、どのような言語ゲームが対象の語に関連するかを説明する必要があると指摘する。なぜなら言語ゲームにおける活動や行動、生活形式が「どの場面で語が使われるか」という文脈を作るからである。我々がどのようにその語を活動や行動、生活の中で使用するかが語の意味を理解する鍵となる。

5.4「完全性と体系的理論という考え方 (The Notions of Completeness and Systematic Theory)」でクーセラは、ある語を含む個々の言語ゲームの相互補完により、その語の使用全体が説明されると主張する。例えば、ある語を含む言語ゲーム A,B,C を想定しよう。A と B には共通するが B と C は共通しない、あるいはその逆の性質もある中で、三者は相互補完を通してその語の使用を一体系として説明する。三者はそれぞれ単独で完結している (complete) が、それらを成立させるような「言語能力」などを仮定すると、その説明も要求され、説明能力を失う。あくまで一つの言語ゲームは完結した単一性を持ちつつ、他の言語ゲームと補完し合って語の使用を説明せねばならないのである。

5.5「言語使用のモデルとしての言語ゲームの地位 (The Status of Language-Games as Models for Language Use)」でクーセラは、言語ゲームとは違い、実際の言語使用が特定の規則に従う必要はないという立場を取る。言語ゲームは明瞭と単一という論理学の理念に基づき、ある語の使用の規則に従うゲームとして記述される。しかし、実際の言語使用に当てはめられるのではなく、モデルとして比較され、我々に理解されるに過ぎない。そして言語使用の誤りを正し、混同を解消する言語ゲームは、擬似問題と格闘する思考を取り除き、新たな選択肢となる思考を与えるという役割を持つ。

5.6「論理学の拡張としての言語ゲームという方法 (The Method of Language-Games as an Extension of Logic)」ではまとめとして、言語ゲームによるラッセルやフレーゲならびに『論考』の論理学の発展が語られる。ある語の使用はあらゆる言語ゲームでそれぞれ独自の形式に基づきモデリングされる。命題関数の理論もそのモデルの一例として数え上げられる。言語表現の論理的機能の説明という目的のもと言語ゲームという概念が使用されるが、この目的はラッセルやフレーゲならびに『論考』の論理学の目的と同一である。ここに両者の関連が見出され、同時に論理学の拡張としての言語ゲームという捉え方が生じるのである。

3. おわりに

言語ゲームは言語使用における特定の一場面を切り取り、その使用規則に従って行動などの状況を記述していく道具である。我々は実際の言語使用を記述されたモデルである言語ゲームと比較して理解する。個々の言語ゲームは単独で完結しているが、他の言語ゲームとの論理和のような形で複雑で多様な実際の言語使用に迫っていくのである。クーセラの議論の独自性ならびに優位性は以下に見いだせる。即ち言語ゲームが単一でなく複数の規則を通して多角的な言語理解もたらし、フレーゲやラッセル、『論考』による論理学を発展させる、という後期ウィトゲンシュタインの論理学的可能性を提示するのである。

ここで「しかし、一体いかにして比較による理解が生じるのか」と問われる可能性が見いだせる。一見、議論の弱点に思われるかもしれない。実際、クーセラは、モデルとしての言語ゲームと比較されることにより実際の言語使用が理解されると書いたが、理解する過程のようなものについては言及していない。

しかし、この点は議論の弱点になり得ない。なぜなら、「理解」の解明には超越論的と呼ばれる不変の規則の究明ではなく、「理解」が成立する状況の記述こそがクーセラの立場において肝要だからである。勿論、「理解」の使用は、多種多様な言語ゲームの明瞭かつ単一という論理学の理念に基づく諸記述を相互補完させることによって解明される。

勿論、クーセラの議論には同意しかねる点もある。明瞭と単一という二つの理念は言語ではなく論理学的説明に適用される、という主張には同意できる。一方、我々が言語ゲームによる論理学的説明の補完・収集を通してあらゆる言語事象を理解できるということには賛同できない。我々が言語ゲームによる言語使用の補完・収集を通してあらゆる言語事象を理解できるならば、我々は未使用の言語使用モデルを完全に理解できなければならない。しかし、そのようなことは不可能だと紹介者は答える。

なぜなら、言語が語の使用に基づいて成り立つ活動であるとすれば、そのような観察者は、自身が使用したことのある用例以外のモデルを完全に理解することはできないであろうからである。これは丁度、あるスポーツを観戦するだけの人間が、観戦対象のスポーツのプレイ方法を競技者と同等に理解しているか、という問いに No を突きつけることに例えられる。

(みぞこしたいしん 哲学哲学史・博士前期課程)